Game Gear®

CASTLE OF ILLUSION

SEGA®

Como colocar o cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho CASTLE OF ILLUSION no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, pressione o **Botão Início**. CASTLE OF ILLUSION é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

A prisioneira do castelo!

É um lindo dia em Patópolis. O sol brilha, os pássaros cantam e o doce perfume das flores invade o ar.

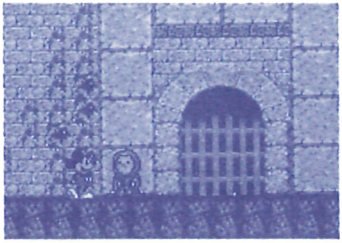
Mickey e Minie dançam, felizes, no campo. Mas, de repente, nuvens cinzentas escondem o sol e os pássaros ficam em silêncio. Um odor desagradável encobre o perfume das flores. Mickey levanta os olhos e descobre uma bruxa montada em sua vassoura, pairando acima dele e Minie! É Mizrabel, a bruxa malvada, que tem ciúme da beleza de Minie! Seus dedos longos e nodosos agarram o braço de Minie! "Esta coisa linda vem comigo! Ah! Ah! Ah!" — grita a bruxa, com sua voz esganiçada. E se afasta voando, levando Minie.

Mickey persegue a bruxa, atravessando a floresta e por entre elevadas montanhas. Finalmente, ele chega ao Castelo das Ilusões, encravado no alto de um rochedo escarpado. Junto ao portão do castelo, Mickey encontra um velho, curvado pelo peso da idade.

"Você precisa salvar Minie antes que seja tarde demais!", diz o velho. "Mizrabel vai roubar para si a beleza de Minie e transformará Minie num ser malvado e desprezível como ela própria! Você só conseguirá derrotá-la se tiver as 7 Pedras Preciosas do Arco-Íris."

"Onde estão elas?", pergunta Mickey.

"No interior do castelo", responde o velho. "Mas estão guardadas pelos Mestres da Ilusão. Eles criaram mundos estranhos e criaturas bizarras para impedir que você chegue até Minie. É preciso ser cauteloso!"

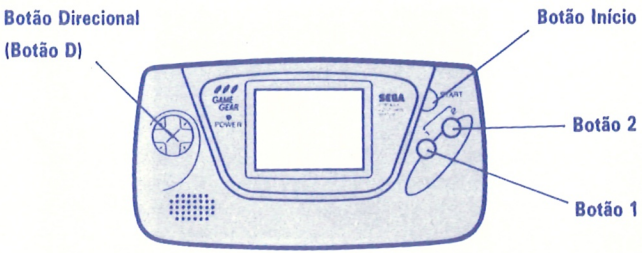


Mickey agradece ao velho e se apressa a atravessar o portão. No castelo, ele abre as portas de todos os aposentos. Cada porta conduz a um diferente mundo de ilusão.

Conseguirá Mickey achar as 7 Pedras Preciosas do Arco-Íris a tempo de salvar Minie? Depende só de você! Percorra cavernas pavorosas e calabouços sombrios! Faça Mickey atacar aos saltos, esparramando-se numa enorme xícara de chá e atravessando uma "casquinha" gigante de sorvete! Derrube pedaços de chocolate, palhaços cheios de truques e lagartas rastejantes!
Não se detenha diante de nenhum perigo! E apresse-se, pois Minie precisa de sua ajuda!

Assuma o controle!

Para ajudar Mickey a vencer, aprenda as várias funções de cada botão antes de começar.



Botão Direcional (Botão D)

- Na tela da seleção, pressione para cima ou para baixo, a fim de escolher entre "Practice" (Prática, isto é, treino) e "Normal" (isto é, o jogo para valer).
- Pressione para cima, a fim de fazer Mickey entrar numa porta do castelo.

- Pressione para a esquerda ou para a direita, a fim de fazer Mickey se movimentar nesses dois sentidos.
- Pressione para cima, a fim de fazer Mickey subir escadas. Pressione para baixo, a fim de fazê-lo descer escadas.
- Pressione para baixo, a fim de fazer Mickey abaixar-se.

Botão Início

- Durante a tela da história do jogo, pressione para ver as cenas apenas por alto.
- Ao aparecer a tela do título, pressione para ver a tela da seleção.

Botão 1

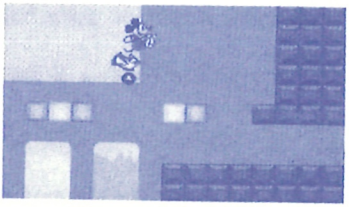
- Ao aparecer a tela da seleção, pressione para começar o jogo.
- Pressione para continuar o jogo, a partir de qualquer das telas.

Botão 2

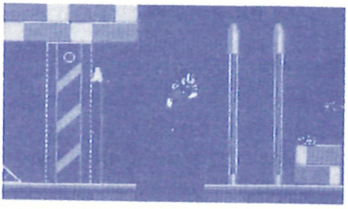
- Ao aparecer a tela da seleção, pressione para começar o jogo.
- Pressione para continuar o jogo, a partir de qualquer das telas.
- Pressione para Mickey saltar. Mantenha o botão para baixo, a fim de conseguir saltos mais altos.
- Pressione repetidamente para Mickey permanecer à tona, quando nadar.
- Pressione para Mickey descer escadas correndo.

Os truques especiais de Mickey

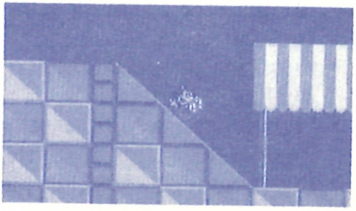
Ataque de salto
Pressione o **Botão 2.** Quando Mickey estiver em pleno ar, sobre um inimigo ou um obstáculo, pressione novamente o **Botão 2.**



Salto comprido
Pressione o **Botão 2** quando Mickey estiver correndo, para fazê-lo saltar sobre inimigos e buracos.



Deslizando por descidas
Quando Mickey estiver numa descida, pressione o **Botão 2.** Com Mickey em pleno ar, pressione o **Botão D** na direção desejada e então pressione o **Botão 2.**

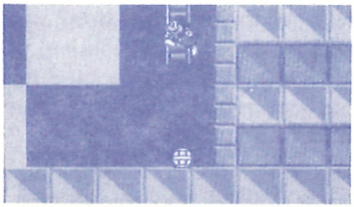


Pegando e arremessando coisas

Quando Mickey estiver perto de um obstáculo ou um item, pressione o **Botão 1** para fazer o herói pegá-lo. A seguir, pressione outra vez o **Botão 1** para Mickey arremessá-lo.

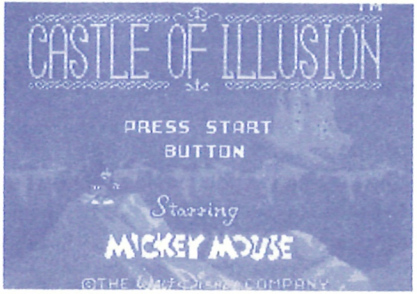
Alcançando escadas altas

Pressione o **Botão 2** para Mickey saltar. Quando Mickey alcançar a escada, pressione o **Botão D** para cima.



Começando

Observe as telas da história do jogo e leia as respectivas legendas, para descobrir como a bruxa Mizrabel capturou Minie e como Mickey chegou ao Castelo das Ilusões (ou pressione o **Botão Início** se quiser pular essas telas). Quando aparecer a tela do título pressione o **Botão Início**. Aparece, então, a tela da seleção do jogo (Game Selection).



Na tela da seleção do jogo, pressione o **Botão D** para selecionar um jogo de treino (Practice) ou um jogo para valer (Normal). Em seguida, aperte o **Botão 1** ou **2** ou **Início** para começar o jogo.

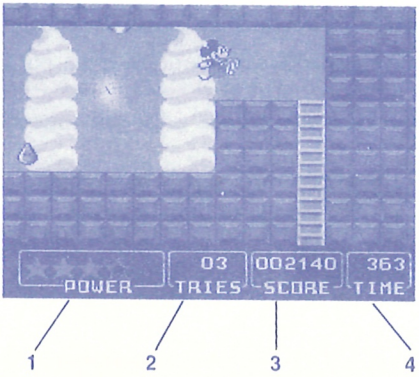
• **"Practice"**: Mickey começa com 3 estrelas no seu Medidor de Energia, para jogar apenas 3 rodadas e achar só 3 Pedras Preciosas do Arco-Íris.

• **"Normal"**: Mickey começa com 3 estrelas no seu Medidor de Energia, para jogar todas as cinco rodadas e achar todas as sete Pedras Preciosas do Arco-Íris.

Como Mickey vai indo?

Mickey penetra no Castelo das Ilusões com três oportunidades de salvar Minie. No castelo, ele se encontra diante de três portas de madeira. Atrás de cada porta existem mistérios, feitiços e ilusões! Siga Mickey por uma das portas...

...e, conforme for jogando, fique de olho nos indicadores localizados no rodapé da tela. Eles mostrarão como você e Mickey estão indo no jogo.



1. Medidor de Energia (Power) Mostra quanta energia Mickey ainda tem. Toda vez que for atingido ou bater acidentalmente num inimigo, ele perde parte de sua energia. Se perder *toda* a energia, ele perde uma das suas oportunidades (tries).

2. Oportunidades (Tries) Mostra de quantas oportunidades Mickey ainda dispõe no decorrer do jogo. Se perder as três oportunidades sem concluir uma rodada, o jogo termina.

3. Pontuação (Score) Mostra quantos pontos você tem.

4. Tempo (Time) Mostra quanto tempo ainda lhe resta para completar a rodada. Quando o medidor cai a zero, você perde uma oportunidade.

Os tesouros de Mickey

Arcas do Tesouro Contêm itens para Mickey. Para abri-las, quebre a tampa com o Ataque de Salto ou jogando-as.

Moedas de Ouro Acrescentam pontos extras a sua pontuação. A maior vale 2 000 pontos e a menor, 500 pontos.

Bolo Dá energia a Mickey. Se você pegar os bolos maiores, ganha 2 estrelas no seu Medidor de Energia.
Os menores dão 1 estrela.

Orelhas do Mickey Dão a Mickey uma oportunidade extra para completar o jogo.

Observação: se você fizer 10 000 pontos ou mais no jogo, Mickey ganha uma oportunidade extra. Depois disso, Mickey ganha outra oportunidade extra sempre que outros 10 000 pontos entrarem em sua pontuação.

Estrelas de Energia Dão uma nova estrela ao seu Medidor de Energia.

Pedras Preciosas Recolha todas estas sete Pedras Preciosas para salvar Minie.

As incríveis aventuras de Mickey

Você já sabe que atrás de cada porta do castelo há um mundo de ilusão. Cada mundo é um labirinto repleto de criaturas e armadilhas, tôdas criadas por Mizrabel e seus Mestres da Ilusão. Boa sorte!

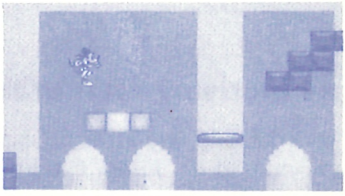
A Floresta Encantada

É uma floresta onde árvores e rosquinhas de pudim rastejam, tulipas cospem sementes venenosas e aranhas atacam de suas teias rígidas. Pise com cuidado nas folhas caídas. Fique de olho nas borboletas e nas lagartas, que não largam mais tudo que agarram!

Terra dos brinquedos

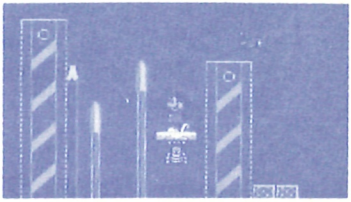
É um labirinto de brinquedos animados. Derrube as peças de xadrez que andam e palhaços fantoches! Desvie-se dos aviões ou pule sobre eles! Se não tiver a sorte de achar uma saída, vai acabar numa armadilha boba!

A fábrica de sobremesas



Roscas de canela gigantes perseguem Mickey e bolos bloqueiam sua passagem. Mickey escorrega por pedaços de chocolate e nada com bolas de geléia numa poça de leite! Este mundo de gostosuras está repleto de perigosas armadilhas!

A biblioteca



Livros enormes e lápis compridíssimos! É a biblioteca de um gigante? Talvez. Por isso, é melhor tomar cuidado! Passe por cima das estantes e pule as traças dos livros. Mergulhe numa xícara de chá gigante e bóie ao lado de cubos de açúcar.

A torre dos relógios

Prepare-se para uma jornada movida a corda de relógio, na torre que se move com o tique-taque dos segundos. Balance-se nos pêndulos gigantes e pule nos mecanismos dos relógios. E cuidado com a cabeça, quando estiver em cima de parafusos animados! Caia fora antes que o relógio grande ponha suas mãos, ou melhor, seus ponteiros em você!

O castelo

Finalmente você está no castelo, onde sofrerá ataques de pesos maciços. Também fantasmas apavorantes voam na sua direção. Você está a um passo de Mizrabel e de Minie. Portanto, não desista!

Pontuação

No fim de cada rodada, o tempo que sobrar será acrescentado automaticamente a sua pontuação, a título de bonificação.

Fim do jogo (Game Over) e prorrogação do jogo (Continue)

Quando Mickey perder todas as suas oportunidades, o jogo termina. Porém, Mickey está determinado a tentar novamente. Mickey pode prorrogar o jogo até um máximo de nove vezes. Selecione "continue" e pressione o **Botão 1** ou **2**. Você volta ao jogo, a partir da cena onde Mickey entra no portão do castelo. Você pode entrar na mesma rodada ou tentar outra. Sua pontuação anterior não valerá mais. Se não quiser continuar, selecione "New Game" (Novo Jogo) e aperte o **Botão 1** ou **2**. O jogo começa a partir das imagens da história.

Dicas Úteis

- Salte quanto puder para liquidar inimigos.
- Seja ativo! Pegue tudo que puder arremessar contra os inimigos.
- Alcance os lugares altos e cruze poços largos pulando em cima das cabeças de inimigos.
- Quando deslizar descidas abaixo, pressione o **Botão D** no sentido contrário, a fim de controlar o movimento de Mickey.

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

SEGA®

Representante Exclusivo

ECOFILMES
São João da Madeira